

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran secara sistematis. Kerangka ini berfungsi untuk mengorganisasikan pengalaman belajar yang dirancang agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien.

Nisa (2025:24) menuliskan model pembelajaran merupakan representasi kegiatan belajar yang disusun secara sistematis oleh guru maupun perancang pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien melalui aktivitas pembelajaran yang direncanakan dengan baik. Model pembelajaran dipandang sebagai bentuk desain instruksional yang memberikan panduan mengenai apa yang harus dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh sesuai dengan target kompetensi yang diharapkan. Pandangan ini menekankan pentingnya perencanaan pembelajaran yang matang, analisis kebutuhan peserta didik, perumusan tujuan pembelajaran, serta pelaksanaan evaluasi secara berkelanjutan guna memperbaiki proses dan hasil pembelajaran. Dalam hal ini,

Model pembelajaran memerlukan desain pembelajaran yang dirancang secara khusus dengan dukungan materi yang sesuai serta memperhatikan pola interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik.

Secara umum model pembelajaran umumnya memiliki tahapan-tahapan pembelajaran yang terstruktur dan perlu dilaksanakan secara sistematis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Model pembelajaran berkaitan erat dengan gaya belajar peserta didik (*learning style*) dan gaya mengajar pendidik (*teaching style*), yang secara bersama-sama memengaruhi efektivitas proses pembelajaran (Padang *et al.*, 2023:13). Berdasarkan uraian tersebut, model pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu cara penyajian pengalaman belajar yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran, sekaligus menjadi pedoman bagi pendidik dalam merancang, melaksanakan, dan mengelola pengalaman belajar peserta didik dalam proses pendidikan dan pembelajaran.

b. Pengertian Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model *Problem Based Learning* (PBL) didefinisikan sebagai model pembelajaran yang memusatkan masalah konkret kepada siswa, sehingga bisa membantu siswa menumbuhkan keterampilan berpikirnya, mampu menciptakan pengetahuannya sendiri, dan dapat memecahkan berbagai permasalahan yang terjadi. Rahmawati *et al.* (2024:20) menjelaskan bahwa Model pembelajaran berbasis masalah merupakan kerangka kerja konseptual sebagai proses belajar mengajar yang mengaplikasikan permasalahan secara nyata dalam kehidupan sehari-hari yang bersifat belum diketahui dan samar,

sehingga mampu merangsang serta menantang kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam memecahkan masalah.

Menurut Sari & Kuntari (2025:3), model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang menempatkan masalah nyata sebagai fokus utama pembelajaran untuk mendorong peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan pemecahan masalah melalui proses penyelidikan secara sistematis. Sejalan dengan pendapat tersebut, Awaliah & Risan (2023:15) menyatakan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam memahami konsep melalui pemecahan masalah kontekstual yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pendapat lain dikemukakan oleh Auliah & Izzah (2024:14) yang menyebutkan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) menekankan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar melalui diskusi kelompok, pencarian informasi, serta penyusunan solusi atas permasalahan yang diberikan oleh pendidik.

Berdasarkan uraian pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang menempatkan permasalahan nyata sebagai titik awal pembelajaran untuk mendorong peserta didik terlibat aktif dalam proses belajar. Model ini menekankan pengembangan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerja sama melalui kegiatan penyelidikan yang sistematis, dengan pendidik berperan sebagai fasilitator.

c. Tujuan Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) memungkinkan peserta didik membangun pengetahuan secara mandiri dan bermakna, sehingga relevan diterapkan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya pada materi kegiatan ekonomi. Tujuan Penerapan *Problem Based Learning* (PBL) adalah sebagai berikut.

1) Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis

Model *Problem Based Learning* (PBL) bertujuan melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui keterlibatan aktif dalam mengidentifikasi masalah, menganalisis informasi, dan menyusun solusi berdasarkan konteks pembelajaran IPAS.

2) Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah

Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah dengan menerapkan konsep dan pengetahuan IPAS secara sistematis serta berdasarkan data yang relevan.

3) Pembentukan Sikap Mandiri dan Tanggung Jawab Belajar

Model *Problem Based Learning* (PBL) mendorong tumbuhnya sikap mandiri dan tanggung jawab belajar melalui keterlibatan peserta didik dalam setiap tahapan pembelajaran, mulai dari pencarian informasi hingga penyajian hasil pemecahan masalah.

4) Peningkatan Kemampuan Kerja Sama dan Komunikasi

Melalui diskusi dan kerja kelompok, *Problem Based Learning* (PBL) bertujuan meningkatkan kemampuan kerja sama dan komunikasi peserta didik dalam menyampaikan pendapat dan merumuskan solusi secara kolaboratif.

5) Keterkaitan Pembelajaran IPAS dengan Kehidupan Sehari-hari

Model *Problem Based Learning* (PBL) mengaitkan materi IPAS dengan situasi kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual, bermakna, dan relevan bagi peserta didik.

6) Peningkatan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*)

Model *Problem Based Learning* (PBL) juga bertujuan meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang mencakup kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Keterampilan ini menjadi tuntutan penting dalam pembelajaran abad ke-21, sehingga peserta didik diharapkan mampu menghadapi berbagai tantangan secara kritis, kreatif, dan adaptif dalam konteks pembelajaran IPAS.

d. Dasar Pengembangan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Muhartini *et al.* (2023), terdapat enam kunci dalam pengembangan model *Problem Based Learning* (PBL) yang diuraikan sebagai berikut.

1) Permasalahan autentik dan kontekstual

Model *Problem Based Learning* (PBL) dikembangkan dengan mengangkat permasalahan nyata yang dekat dengan kehidupan peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pemecahan masalah.

2) Pembelajaran berpusat pada peserta didik

Model *Problem Based Learning* (PBL) menempatkan peserta didik sebagai subjek utama pembelajaran yang berperan aktif dalam mencari, mengolah, dan membangun pengetahuan melalui kegiatan penyelidikan.

3) Peran guru sebagai fasilitator

Model *Problem Based Learning* (PBL) guru berperan membimbing dan mengarahkan proses pembelajaran tanpa mendominasi kegiatan belajar, sehingga peserta didik memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir secara mandiri.

4) Keterlibatan aktif peserta didik

Model *Problem Based Learning* (PBL) menuntut keaktifan peserta didik dalam setiap tahapan pembelajaran, mulai dari memahami permasalahan hingga menyusun dan menyajikan solusi yang diperoleh.

5) Pembelajaran kolaboratif

Model *Problem Based Learning* (PBL) menekankan kerja sama dalam kelompok untuk mendorong diskusi, pertukaran ide, serta tanggung jawab bersama dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

6) Refleksi dan penilaian proses belajar

Model *Problem Based Learning* (PBL) dikembangkan dengan memperhatikan pentingnya refleksi dan penilaian terhadap proses serta hasil belajar agar peserta didik mampu mengevaluasi cara berpikir dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

e. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Hakim (2022), sintaks atau langkah-langkah model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan tahapan pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk membantu peserta didik memahami permasalahan, mencari solusi, serta membangun pengetahuan secara mandiri melalui proses pembelajaran yang bermakna. Adapun langkah-langkah model *Problem Based Learning* (PBL) adalah sebagai berikut.

1) Orientasi peserta didik pada masalah

Guru menghadirkan masalah nyata yang relevan dengan materi untuk membangkitkan rasa ingin tahu, motivasi belajar, dan membantu peserta didik memahami situasi masalah.

2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar

Peserta didik dibagi ke dalam kelompok, dijelaskan tujuan dan tugas pembelajaran, serta diarahkan merumuskan masalah dan merencanakan langkah penyelesaian secara sistematis.

3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok

Peserta didik mencari dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber untuk memahami masalah lebih mendalam, sementara guru bertindak sebagai fasilitator dan pembimbing.

4) Mengembangkan dan menyajikan hasil pemecahan masalah

Hasil penyelidikan kemudian dianalisis dan disusun dalam bentuk laporan, presentasi, atau karya lain sesuai tujuan pembelajaran, lalu dipaparkan kepada kelompok lain atau seluruh kelas.

5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Guru dan peserta didik melakukan refleksi dan evaluasi terhadap proses pembelajaran dan solusi yang diperoleh untuk menilai pemahaman, memperkuat konsep, serta meningkatkan kualitas pembelajaran berikutnya.

Secara keseluruhan, *Problem Based Learning* (PBL) menekankan penggunaan masalah nyata sebagai awal pembelajaran, dengan keterlibatan aktif peserta didik dari memahami masalah, menyelidiki, hingga menyajikan dan mengevaluasi solusi. Model ini fokus pada proses berpikir, kerja sama, dan kemandirian dalam membangun pengetahuan secara bermakna.

f. Manfaat Model *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Hakim (2022) menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) memberikan manfaat dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik, yang meliputi beberapa aspek, yaitu:

1) Kemampuan menganalisis

Kemampuan peserta didik untuk mengidentifikasi permasalahan, menguraikan informasi yang relevan, serta memahami hubungan antar konsep dalam suatu permasalahan pembelajaran.

2) Kemampuan mengevaluasi

Kemampuan peserta didik dalam menilai kebenaran informasi, membandingkan berbagai alternatif solusi, serta menentukan solusi yang paling tepat berdasarkan kriteria dan alasan yang logis.

3) Kemampuan mengambil keputusan

Kemampuan peserta didik untuk menetapkan pilihan solusi berdasarkan hasil analisis dan evaluasi yang telah dilakukan, serta mempertimbangkan dampak dari keputusan yang diambil.

4) Kemampuan memecahkan masalah

Kemampuan peserta didik dalam merumuskan langkah-langkah penyelesaian masalah secara sistematis dan menerapkan konsep yang telah dipelajari untuk menyelesaikan permasalahan nyata.

5) Kemampuan mengaitkan konsep dengan konteks nyata

Kemampuan peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan yang telah diperoleh dalam konteks kehidupan sehari-hari sehingga proses pembelajaran memiliki makna yang lebih nyata.

Dari ungkapan para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Melalui penyajian permasalahan yang kontekstual, peserta didik dilatih untuk menganalisis permasalahan, mengevaluasi informasi, serta mengambil keputusan secara logis dan sistematis. Model *Problem Based Learning* (PBL) mendorong peserta didik mengaitkan konsep pembelajaran dengan situasi

nyata, sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih mendalam dan bermakna. Model ini mendukung peningkatan partisipasi aktif, sikap mandiri, serta keterampilan peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan selama proses pembelajaran berlangsung.

g. Kelebihan dan Kekurangan model *Problem Based Learning*

Kelebihan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) antara lain:

- 1) Peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran karena terlibat langsung dalam mengidentifikasi dan menyelesaikan permasalahan yang disajikan.
- 2) Siswa mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan pemecahan masalah melalui kegiatan diskusi dan penyelidikan.
- 3) Proses pembelajaran mendorong siswa untuk bekerja sama dan berkomunikasi secara efektif dalam kelompok.
- 4) Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena permasalahan yang digunakan berkaitan dengan kehidupan nyata siswa.
- 5) Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam menemukan konsep pembelajaran secara mandiri.
- 6) Model *Problem Based Learning* (PBL) memfasilitasi peserta didik untuk mengonstruksi pengetahuan secara mandiri melalui pengalaman belajar yang aktif.

Kekurangan dari model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah:

- 1) Kurang menunjukkan hasil yang maksimal apabila peserta didik belum terbiasa memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan materi kegiatan ekonomi. Kondisi ini menyebabkan sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran, sehingga keterlibatan siswa dalam diskusi menjadi kurang optimal dan tujuan pembelajaran belum sepenuhnya tercapai.
- 2) Proses pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL) menuntut kemampuan berpikir kritis dan kerja kelompok yang baik, sehingga peserta didik yang memiliki kemampuan akademik rendah memerlukan bimbingan lebih intensif dari guru agar mampu mengikuti proses pembelajaran IPAS secara aktif.
- 3) Banyak materi pembelajaran IPAS yang berpotensi terlewatkan apabila pengelolaan waktu tidak direncanakan dengan baik. Hal ini disebabkan oleh tahapan pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang cukup panjang, mulai dari penyajian masalah kegiatan ekonomi hingga penyusunan solusi, sehingga guru perlu perencanaan yang matang agar seluruh kompetensi pembelajaran dapat tercapai.

2. Media Berbasis *Scratch*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik agar proses pembelajaran berlangsung secara lebih efektif, efisien, dan menarik. Menurut Astuti *et al.* (2024), media pembelajaran tidak hanya

berfungsi sebagai alat bantu dalam penyampaian materi, tetapi juga berperan sebagai sarana yang memfasilitasi peserta didik dalam membangun pemahaman konsep secara mandiri dan bermakna. Melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih variatif, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam berbagai bentuk, antara lain media visual, audio, audio-visual, serta media digital interaktif yang mampu merangsang lebih dari satu indera peserta didik. Keunggulan media pembelajaran terletak pada kemampuannya dalam menyajikan konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Tiwow *et al.* (2025) menjelaskan bahwa pemanfaatan media berbasis teknologi, seperti animasi digital dan perangkat lunak interaktif, mampu meningkatkan motivasi belajar serta mendorong partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar, media pembelajaran memiliki peran strategis dalam mendukung penerapan model pembelajaran inovatif, termasuk *Problem Based Learning* (PBL). Pemanfaatan media yang tepat dapat menampilkan fenomena alam dan sosial yang bersifat kompleks secara lebih konkret, sehingga peserta didik lebih mudah memahami hubungan sebab dan akibat serta dinamika lingkungan disekitarnya.

Scratch sebagai media pembelajaran berbasis pemrograman visual memungkinkan peserta didik menyusun animasi, simulasi, dan interaksi digital

secara kreatif. Menurut Kusumawati (2022), Penggunaan *Scratch* dalam pembelajaran mendorong keterlibatan aktif peserta didik, menjadikan pembelajaran lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

b. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Adapun Pendapat dari Sembiring *et al.* (2022) terdapat beberapa tujuan penggunaan media pembelajaran dapat diuraikan sebagai berikut.

1) Meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran

Media pembelajaran digunakan untuk membantu pendidik menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal dan terarah.

2) Mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi

Media pembelajaran membantu menyajikan konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi dan mengaitkannya dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari.

3) Meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik

Penggunaan media pembelajaran mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar, baik melalui pengamatan, diskusi, maupun interaksi dengan media yang digunakan.

4) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan inovatif

Media pembelajaran berperan dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan tidak monoton, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar serta minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Manfaat media pembelajaran dapat ditinjau dari beberapa aspek sebagai berikut.

1) Bagi Guru

Media pembelajaran membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran secara lebih terstruktur, mudah dipahami, dan menarik. Pemanfaatan media yang sesuai dapat memudahkan guru dalam mengelola kelas, menjelaskan materi yang bersifat kompleks, serta meningkatkan efektivitas penyampaian materi agar selaras dengan tujuan pembelajaran yang telah dirancang.

2) Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran secara lebih konkret dan bermakna. Selain itu, penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, serta mendorong keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran IPAS yang menuntut pemahaman terhadap fenomena alam dan sosial.

3) Bagi Sekolah

Pemanfaatan media pembelajaran mendukung pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah. Media pembelajaran juga berperan dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran secara menyeluruh, sehingga dapat menunjang pencapaian tujuan pendidikan di sekolah dasar.

Menurut Khalil & Wardana (2022) bahwa Penggunaan media pembelajaran berbasis digital, seperti *Scratch* memberikan manfaat tambahan berupa kesempatan bagi peserta didik untuk menghasilkan animasi, simulasi, atau karya digital secara mandiri. Kegiatan tersebut secara tidak langsung melatih kreativitas, kemampuan kolaborasi, serta keterampilan pemecahan masalah peserta didik, yang sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

c. Media Audio-Visual

Media Audio Visual berasal dari kata media yang berarti bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, pendapat atau gagasan yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Audio visual adalah gabungan dari unsur gambar dan suara, sehingga dapat dilihat dan didengar. Menurut Pagarra *et al.* (2022), Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Media ini dapat menambah minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menyimak sekaligus melihat gambar.

Keunggulan media audio-visual terletak pada kemampuannya menyajikan konsep abstrak dan peristiwa nyata secara visual dan kontekstual, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang kompleks. Menurut Jauhari *et al.* (2024), Penyajian materi yang menarik dan variatif juga berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar. Dalam pembelajaran

IPAS, media audio-visual membantu peserta didik memahami fenomena alam, proses sosial, serta hubungan sebab-akibat dalam lingkungan secara lebih konkret dan bermakna.

Pemanfaatan media audio-visual dalam pembelajaran IPAS turut mendukung terciptanya proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan berorientasi pada peningkatan hasil belajar. Melalui tampilan visual dan audio yang terstruktur, peserta didik dapat mengamati, menganalisis, dan mendiskusikan materi pembelajaran secara lebih mendalam.

d. Media Audio-Visual Berbasis *Scratch*

Menurut Rachmawaty & Sutarna (2025) Media audio-visual berbasis *Scratch* merupakan pengembangan media audio-visual yang dipadukan dengan pemrograman visual interaktif, sehingga mampu menghadirkan pembelajaran IPAS yang lebih menarik dan bermakna, khususnya pada materi kegiatan ekonomi masyarakat. Media ini menyajikan materi melalui kombinasi gambar bergerak, suara, animasi, serta interaksi sederhana yang memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Kehadiran fitur interaktif dalam *Scratch* mendorong peserta didik untuk mengamati, memahami, dan menafsirkan konsep-konsep IPAS secara lebih konkret, terutama dalam memahami jenis-jenis kegiatan ekonomi dan peran pelaku ekonomi di lingkungan sekitar. Penggunaan media audio-visual berbasis *Scratch* juga berkontribusi terhadap peningkatan kreativitas, keterampilan berpikir logis, serta kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Melalui tampilan animasi, contoh visual, dan simulasi sederhana, peserta

didik dapat mengaitkan konsep kegiatan ekonomi dengan kondisi nyata yang mereka jumpai dalam kehidupan sehari-hari (Yulhendri, 2022). Media ini dilengkapi dengan soal-soal latihan yang berfungsi sebagai sarana evaluasi untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari, sehingga mendukung pencapaian hasil belajar IPAS secara optimal.

Berdasarkan pemaparan berbagai pendapat dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio-visual berbasis Scratch merupakan media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur audio, visual, dan pemrograman interaktif untuk mendukung pembelajaran IPAS sehingga membantu peserta didik memahami materi kegiatan ekonomi masyarakat secara lebih konkret, menarik, dan bermakna.

Beberapa fitur yang ada pada media pembelajaran audio visual berbasis *Scratch* dapat dilihat pada Gambar 2.1



Gambar 2.1 Tampilan Media Audio-Visual Berbasis *Scratch*

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Margiathi *et al.* (2023), hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik yang terjadi sebagai akibat dari proses pembelajaran yang melibatkan interaksi antara peserta didik dengan lingkungan belajar, baik

melalui aktivitas belajar di kelas, penggunaan model pembelajaran, maupun pemanfaatan media pembelajaran. Perubahan perilaku tersebut mencakup perubahan dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dapat diamati secara nyata setelah proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar tidak hanya menunjukkan tingkat penguasaan materi pelajaran, tetapi juga menggambarkan perkembangan kemampuan berpikir, sikap terhadap pembelajaran, serta keterampilan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh untuk memecahkan permasalahan. Dengan demikian, hasil belajar menjadi indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran serta efektivitas strategi, model, dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik yang diperoleh melalui proses pembelajaran. Perubahan ini mencakup tiga aspek utama, yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan, yang muncul sebagai akibat dari interaksi peserta didik dengan lingkungan belajar. Hasil belajar berperan sebagai tolok ukur keberhasilan proses pembelajaran, karena mencerminkan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran sekaligus menilai efektivitas model dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

b. Macam-macam Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik mencakup beberapa ranah yang saling berkaitan. Sholahudin *et al.* (2025) mengelompokkan hasil belajar ke dalam tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik

1) **Ranah Kognitif**

Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir peserta didik dalam memperoleh, memahami, serta mengembangkan pengetahuan IPAS. Ranah ini disusun secara bertingkat dari keterampilan berpikir tingkat rendah sampai keterampilan berpikir tingkat tinggi, yang mencakup:

- a) Mengingat (C1), Kemampuan peserta didik dalam mengenali dan mengingat kembali fakta, istilah, dan konsep dasar IPAS sebagai fondasi awal pembelajaran.
- b) Memahami (C2), Kemampuan peserta didik dalam menjelaskan makna konsep IPAS dengan bahasa sendiri secara runtut sehingga pengetahuan yang diperoleh bersifat lebih bermakna
- c) Menerapkan (C3), Kemampuan peserta didik menggunakan konsep dan prinsip IPAS untuk menyelesaikan permasalahan yang bersifat kontekstual dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
- d) Menganalisis (C4), Kemampuan peserta didik dalam menguraikan suatu peristiwa atau fenomena IPAS kedalam bagian-bagian tertentu serta memahami hubungan sebab dan akibat yang terjadi.
- e) Evaluasi (C5), Kemampuan peserta didik dalam memberikan penilaian terhadap suatu peristiwa, gagasan atau solusi berdasarkan kriteria tertentu secara logis dan rasional.
- f) Mencipta (C6), Kemampuan peserta didik dalam mengombinasikan berbagai pengetahuan dan pengalaman belajar untuk menghasilkan

gagasan, solusi, atau produk baru yang relevan dengan pembelajaran IPAS.

Ranah kognitif berhubungan langsung dengan penguasaan materi IPAS dan umumnya diukur melalui tes hasil belajar yang disusun berdasarkan indikator C1 sampai C6.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan sikap, minat, motivasi, dan nilai yang dimiliki peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran IPAS. Ranah ini berperan penting dalam pembentukan karakter dan sikap belajar peserta didik, yang meliputi:

- a) Menerima (A1), Kesiapan peserta didik untuk memperhatikan dan menerima materi pembelajaran IPAS yang ditunjukkan melalui sikap fokus dan kesiapan belajar.
- b) Merespons (A2), Keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, seperti bertanya, menjawab pertanyaan, dan berpartisipasi dalam diskusi.
- c) Menilai (A3), Kemampuan peserta didik dalam menghargai nilai-nilai yang terkandung dalam pembelajaran IPAS, seperti tanggung jawab, kepedulian, dan kerja sama.
- d) Mengorganisasi (A4), Kemampuan peserta didik dalam mengintegrasikan berbagai nilai ke dalam sikap dan perilaku belajar yang lebih konsisten.

- e) Karakterisasi (A5), Tahap ketika nilai dan sikap yang dimiliki telah melekat dalam diri peserta didik dan tercermin dalam perilaku sehari-hari.

Ranah afektif umumnya dinilai melalui observasi sikap dan penilaian perilaku peserta didik selama proses pembelajaran IPAS berlangsung.

3) **Ranah Psikomotorik**

Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam melakukan keterampilan fisik yang melibatkan koordinasi antara gerak dan kemampuan mental. Ranah ini menekankan pelaksanaan aktivitas nyata melalui praktik dan pengalaman langsung. Dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, ranah ini terlihat melalui pengamatan, percobaan sederhana, serta penggunaan alat dan media pembelajaran secara tepat. Tingkatannya meliputi:

- a) Menirukan (P1), Peserta didik mencontoh gerakan atau aktivitas guru/sumber belajar. Peserta didik belum sepenuhnya mandiri, tetapi mampu mengikuti langkah-langkah dasar melalui pengamatan. Contoh: menirukan langkah penggunaan *Scratch* untuk menampilkan contoh kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi.
- b) Memanipulasi (P2), Peserta didik melakukan keterampilan berdasarkan petunjuk yang dipelajari, mulai memahami urutan kegiatan, dan mampu melaksanakannya dengan bimbingan terbatas. Contoh: mengoperasikan *Scratch* untuk menyusun alur sederhana tentang proses kegiatan ekonomi masyarakat.

- c) Pengalaman (P3), Peserta didik melaksanakan keterampilan berdasarkan pengalaman sebelumnya, dengan ketepatan dan kelancaran meningkat. Contoh: membuat proyek sederhana di *Scratch* yang menggambarkan kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar.
- d) Artikulasi (P4), menggabungkan berbagai keterampilan menjadi satu rangkaian kegiatan yang terstruktur dan bermakna. Contoh: merancang dan mempresentasikan proyek *Scratch* tentang hubungan antara produksi, distribusi, dan konsumsi secara terpadu.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling terkait, yang dapat dibagi menjadi faktor internal, eksternal, dan instrumental. Pemahaman terhadap faktor-faktor ini penting bagi guru maupun peneliti untuk merancang strategi pembelajaran yang tepat dan efektif.

1) Faktor Internal

Faktor internal berasal dari dalam diri peserta didik dan memengaruhi kemampuan serta pencapaian belajar. Beberapa aspek faktor internal meliputi:

a) Faktor Fisiologis

Kondisi fisik peserta didik, seperti kesehatan, kebugaran, istirahat yang cukup, dan kondisi jasmani yang normal, memengaruhi efektivitas belajar. Peserta didik yang sehat dan bebas dari kelelahan dapat berkonsentrasi lebih baik sehingga hasil belajar optimal.

b) Faktor Psikologis

Kondisi psikologis mencakup motivasi, minat, perhatian, bakat, intelegensi, dan kesiapan mental. Peserta didik yang termotivasi dan memiliki minat tinggi cenderung lebih aktif dalam belajar dan memperoleh hasil lebih baik.

c) Faktor Kognitif dan Afektif

Kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kreatif (kognitif), serta sikap positif, tanggung jawab, dan kepercayaan diri (afektif), turut memengaruhi pencapaian hasil belajar. Peserta didik yang memadukan kemampuan kognitif dan afektif lebih mudah memahami materi dan menerapkannya dalam praktik.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal berasal dari lingkungan sekitar peserta didik dan memengaruhi proses dan hasil belajar baik secara langsung maupun tidak langsung. Faktor eksternal mencakup:

a) Lingkungan Fisik

Lingkungan belajar yang kondusif, aman, dan nyaman dapat mendukung konsentrasi dan motivasi peserta didik. Faktor fisik seperti suhu ruangan, pencahayaan, kebisingan, ventilasi, dan ketersediaan sarana-prasarana belajar memengaruhi efektivitas pembelajaran.

b) Lingkungan Sosial

Interaksi dengan keluarga, teman sebaya, guru, dan masyarakat memberikan pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Dukungan sosial yang positif, seperti arahan guru, bantuan teman, serta perhatian orang tua, meningkatkan semangat belajar dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

3) Faktor Instrumental

Faktor instrumental berkaitan dengan sarana, media, metode, dan strategi pembelajaran yang digunakan, yang dapat memfasilitasi atau menghambat pencapaian hasil belajar. Faktor ini meliputi:

a) Media dan Metode Pembelajaran

Penggunaan media berbasis *Scratch* dan penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* merupakan contoh faktor instrumental yang dapat meningkatkan hasil belajar. Media *Scratch* membantu peserta didik memahami konsep IPAS yang abstrak melalui visualisasi dan simulasi, sedangkan *PBL* mendorong keterlibatan aktif, pemecahan masalah, dan kerja sama dalam kelompok. Kombinasi keduanya dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik.

b) Kurikulum dan Strategi Pengajaran

Perencanaan pembelajaran yang sistematis, termasuk pemilihan materi yang relevan, urutan penyajian, dan evaluasi hasil belajar, juga menjadi faktor instrumental. Strategi pengajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik memaksimalkan pencapaian kompetensi, terutama dalam penerapan *PBL* berbasis media *Scratch* untuk materi IPAS.

Berdasarkan pemahaman ketiga kelompok faktor tersebut internal, eksternal, dan instrumental guru maupun peneliti dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Penerapan model PBL yang didukung media berbasis *Scratch* diharapkan dapat memanfaatkan faktor-faktor ini untuk meningkatkan keaktifan, motivasi, kemandirian, dan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Panca Setya 1 Sintang.

4. Pembelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar

Menurut Kemendikbud (2022: 9) Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V Sekolah Dasar mencakup pemahaman tentang kegiatan ekonomi masyarakat sebagai bagian dari upaya meningkatkan kesejahteraan hidup. Kegiatan ekonomi merupakan seluruh usaha manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, baik berupa barang maupun jasa, melalui berbagai jenis kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi. Melalui pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu memahami bagaimana manusia mengelola sumber daya yang tersedia secara optimal serta mengenali peran masyarakat dalam perekonomian lokal dan nasional.

Indikator Pembelajaran IPAS Untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran IPAS, diperlukan indikator yang sesuai dengan materi yang dipelajari. Indikator pembelajaran IPAS yang relevan adalah sebagai berikut.

- a. Menjelaskan jenis-jenis kegiatan ekonomi masyarakat.
- b. Menyebutkan peran masyarakat sebagai produsen, distributor, dan konsumen.
- c. Menggambarkan alur kegiatan ekonomi dalam kehidupan sehari-hari.

- d. Menunjukkan sikap peduli terhadap pemanfaatan sumber daya alam secara bijak dan berkelanjutan.

5. Materi Pembelajaran IPAS: Kegiatan Ekonomi Masyarakat

Pada akhir fase C, peserta didik mampu memahami berbagai kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat serta keterkaitan antara jenis kegiatan ekonomi dengan kesejahteraan masyarakat di lingkungan sekitarnya. Peserta didik menunjukkan sikap peduli terhadap pemanfaatan sumber daya alam secara bijaksana dan mampu mengambil keputusan yang bertanggung jawab dalam kegiatan ekonomi (Kemendikbudristek, 2022:12).

Kompetensi Dasar :

- a. Mengidentifikasi jenis kegiatan ekonomi masyarakat, yaitu agraris, perdagangan, dan industri.
- b. Menjelaskan peran produsen, distributor, dan konsumen dalam kegiatan ekonomi.
- c. Menunjukkan sikap peduli terhadap pemanfaatan sumber daya alam dan pelestarian lingkungan melalui kegiatan ekonomi.

1) Kegiatan Ekonomi Masyarakat dalam IPAS

Kegiatan ekonomi masyarakat merupakan bagian penting dari materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V yang membahas tentang upaya manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya melalui berbagai jenis usaha. Tujuan utama dari materi ini adalah agar peserta didik memahami keterkaitan antara kegiatan ekonomi masyarakat dengan kesejahteraan dan pembangunan lingkungan.

a) Kegiatan Agraris

Kegiatan agraris adalah usaha yang memanfaatkan tanah atau lahan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Contohnya meliputi pertanian, perkebunan, peternakan, perikanan, dan kehutanan. Melalui media *Scratch*, proses kegiatan agraris dapat ditampilkan secara animatif, memperlihatkan bagaimana petani menanam padi, peternak merawat hewan, atau nelayan menangkap ikan. Hal ini memudahkan peserta didik memahami peran dasar kegiatan agraris sebagai sumber produksi utama.

b) Kegiatan Perdagangan

Perdagangan adalah kegiatan ekonomi yang melibatkan pertukaran barang dan jasa antara produsen, penjual, dan konsumen. Contohnya termasuk pedagang makanan, pakaian, dan jasa transportasi. Video pembelajaran dapat menampilkan interaksi nyata antara pedagang dan pembeli di pasar, sehingga peserta didik dapat memahami alur distribusi barang secara konkret dan menarik.

c) Kegiatan Industri

Industri adalah kegiatan mengolah bahan mentah menjadi barang setengah jadi atau barang jadi, baik di rumah maupun di pabrik. Contohnya termasuk industri tekstil, pabrik sepeda motor, dan usaha pertambangan. Melalui media video, proses industri dapat divisualisasikan, misalnya pengolahan kain, produksi sepeda motor, atau penambangan emas, sehingga peserta didik menyaksikan proses produksi dari awal hingga siap dikonsumsi.

Peran Produsen, Distributor, dan Konsumen adalah sebagai berikut.

- a) Produsen adalah pihak yang menghasilkan barang atau jasa, seperti petani, pembuat batik, atau pembuat kue.
- b) Distributor adalah pihak yang menyalurkan barang dan jasa dari produsen kepada konsumen, contohnya pedagang grosir atau agen beras.
- c) Konsumen adalah pihak yang menggunakan barang atau jasa, seperti peserta didik membeli alat tulis, ibu membeli makanan, dan ayah menggunakan transportasi umum.

2) Peran Media Berbasis *Scratch* dalam Pembelajaran Kegiatan Ekonomi Masyarakat

Penggunaan media pembelajaran berbasis *Scratch* dalam materi kegiatan ekonomi masyarakat memberikan pengalaman belajar yang interaktif, konkret dan menarik bagi peserta didik. *Scratch* memungkinkan peserta didik untuk melihat simulasi kegiatan ekonomi secara animatif, sehingga konsep abstrak menjadi lebih mudah dipahami.

Melalui *Scratch*, peserta didik dapat:

- a) Memahami jenis kegiatan ekonomi secara interaktif
- b) Menunjukkan alur interaksi produsen, distributor, dan konsumen
- c) Meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar
- d) Menyederhanakan konsep abstrak menjadi konkret

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian-penelitian terdahulu yang digunakan sebagai perbandingan untuk menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan benar-benar memiliki kontribusi baru atau relevan, serta untuk menghindari manipulasi ilmiah terhadap karya orang lain. Penelitian terdahulu yang relevan dengan kajian ini antara lain:

1. Fentje Assa (2024) dengan judul *Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Sekolah Dasar*, penelitian ini menemukan bahwa PBL meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar IPAS di SD melalui pemecahan masalah kontekstual. Metode penelitian tindakan kelas digunakan dengan sampel 30 siswa, menunjukkan peningkatan signifikan dari siklus I ke siklus II, dengan rata-rata nilai *Pretest* 65 menjadi 85 pada *Posttest*. Persamaan penelitian ini terletak pada penekanan PBL sebagai model aktif untuk pembelajaran IPAS di SD, dengan fokus pada peningkatan hasil belajar dan partisipasi siswa melalui diskusi kelompok. Sedangkan Perbedaan penelitian ini tidak mengintegrasikan media digital seperti *Scratch*, sehingga kurang menekankan visualisasi dan simulasi konsep IPAS, yang membuat pembelajaran lebih teoritis daripada praktis. Kontribusi penelitian ini adalah menambahkan dimensi media berbasis *Scratch* untuk memperkuat aspek interaktif, yang diharapkan memberikan hasil lebih komprehensif dalam pembelajaran terintegrasi dan mengatasi keterbatasan visualisasi dalam *PBL* murni.

2. Maya Sari (2023) dalam penelitiannya yang berjudul *Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar IPAS SD* menggunakan desain eksperimen kuasi dengan sampel 60 siswa. Temuan menunjukkan bahwa PBL berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS, dengan peningkatan keaktifan dan motivasi siswa, serta nilai rata-rata kelas eksperimen naik 15 poin lebih tinggi daripada kelas kontrol. Penelitian ini memiliki Persamaan dengan penelitian yang relevan dalam fokus pada PBL untuk meningkatkan hasil belajar IPAS di SD, dengan penekanan pada keaktifan siswa melalui pemecahan masalah, namun berbeda karena tidak menggunakan media digital, sehingga pembelajaran lebih tradisional tanpa simulasi visual, sehingga kontribusi penelitian ini adalah memberikan pendekatan inovatif melalui integrasi *Scratch*, memungkinkan simulasi interaktif yang mendukung pembelajaran abad ke-21.
3. Nur Amalia (2025) Dalam kajian *Development of Scratch-Based Educational Games Media to Enhance Natural Sciences and Social Sciences (IPAS) Learning Outcomes in Elementary School*, penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan sampel 80 siswa. Hasilnya menunjukkan peningkatan hasil belajar IPAS melalui pendekatan visual dan interaktif *Scratch*, dengan skor tes konsep naik rata-rata 20%. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian kami dalam penggunaan media berbasis *Scratch* untuk pembelajaran IPAS di SD, dengan fokus pada pemahaman konsep melalui interaktivitas, akan tetapi berbeda karena tidak mengintegrasikan model PBL, sehingga kurang menekankan pemecahan masalah aktif dan kolaborasi siswa, sehingga

kontribusi penelitian ini adalah menggabungkan PBL dengan *Scratch*, memberikan pendekatan holistik yang meningkatkan kedalaman pemahaman dan keterampilan sosial.

4. Jufri Agus (2025) dengan Judul penelitian Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Meningkatkan Hasil Belajar IPAS di Kelas V Sekolah Dasar menggunakan penelitian tindakan kelas dengan sampel 40 siswa. Temuan menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar dan nilai rata-rata siswa dari setiap siklus, dengan persentase ketuntasan mencapai 90% pada akhir penelitian. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang relevan dalam eksplorasi *PBL* untuk hasil belajar IPAS di kelas V SD, dengan bukti peningkatan signifikan melalui siklus berulang, meskipun berbeda karena tidak melibatkan media digital, sehingga kurang memanfaatkan simulasi untuk konsep IPAS, sehingga kontribusi penelitian ini adalah meningkatkan efektivitas PBL melalui visualisasi dengan *Scratch*, memudahkan pemahaman konsep lintas disiplin.
5. Andi Maryam (2026) Dalam judul Penerapan Model PBL (*Problem Based Learning*) Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik, kajian ini menggunakan metode eksperimen dengan sampel 50 siswa kelas rendah. Hasilnya menunjukkan peningkatan hasil belajar melalui pendekatan kontekstual yang relevan dengan lingkungan siswa, dengan nilai *Posttest* naik 18 poin. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian kami dalam penekanan PBL untuk hasil belajar IPAS di SD, dengan fokus pada masalah kontekstual, karena tidak menggunakan media berbasis *Scratch*,

sehingga kurang interaktif dan simulatif, sehingga kontribusi penelitian ini adalah mengintegrasikan *Scratch* untuk simulasi konsep IPAS, memberikan pembelajaran lebih aplikatif dan sesuai konteks budaya Indonesia.

6. Neneng Dwi Fauziah (2026) dengan Judul penelitian *The Influence of Scratch-Assisted Problem Based Learning (PBL) Model on Improving Elementary School Students' Mathematical Understanding Ability* menggunakan desain quasi-eksperimen dengan sampel 70 siswa. Temuan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan pemahaman melalui kombinasi *PBL* dan *Scratch*, dengan efek ukuran 0.75. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian kami dalam penekanan integrasi *PBL* dengan *Scratch* untuk pembelajaran di SD, dengan fokus pada peningkatan kemampuan akademik, hal ini berbeda karena lebih spesifik pada matematika, bukan IPAS terintegrasi, sehingga kurang mencakup aspek sosial, sehingga kontribusi penelitian ini adalah memperluas aplikasi ke IPAS, memberikan bukti efektivitas model *PBL-Scratch* untuk pembelajaran lintas disiplin yang komprehensif.

Dari beberapa penelitian terdahulu tersebut, dapat dilihat bahwa penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS dan bidang studi lainnya di tingkat sekolah dasar. Penelitian yang melibatkan media pembelajaran *Scratch* menunjukkan bahwa media interaktif ini mampu mendukung peningkatan hasil belajar, sehingga mendukung relevansi penelitian yang diusulkan dalam konteks *Problem Based Learning (PBL)* menggunakan media berbasis *Scratch* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Panca Setya 1 Sintang.

C. Kerangka Berpikir

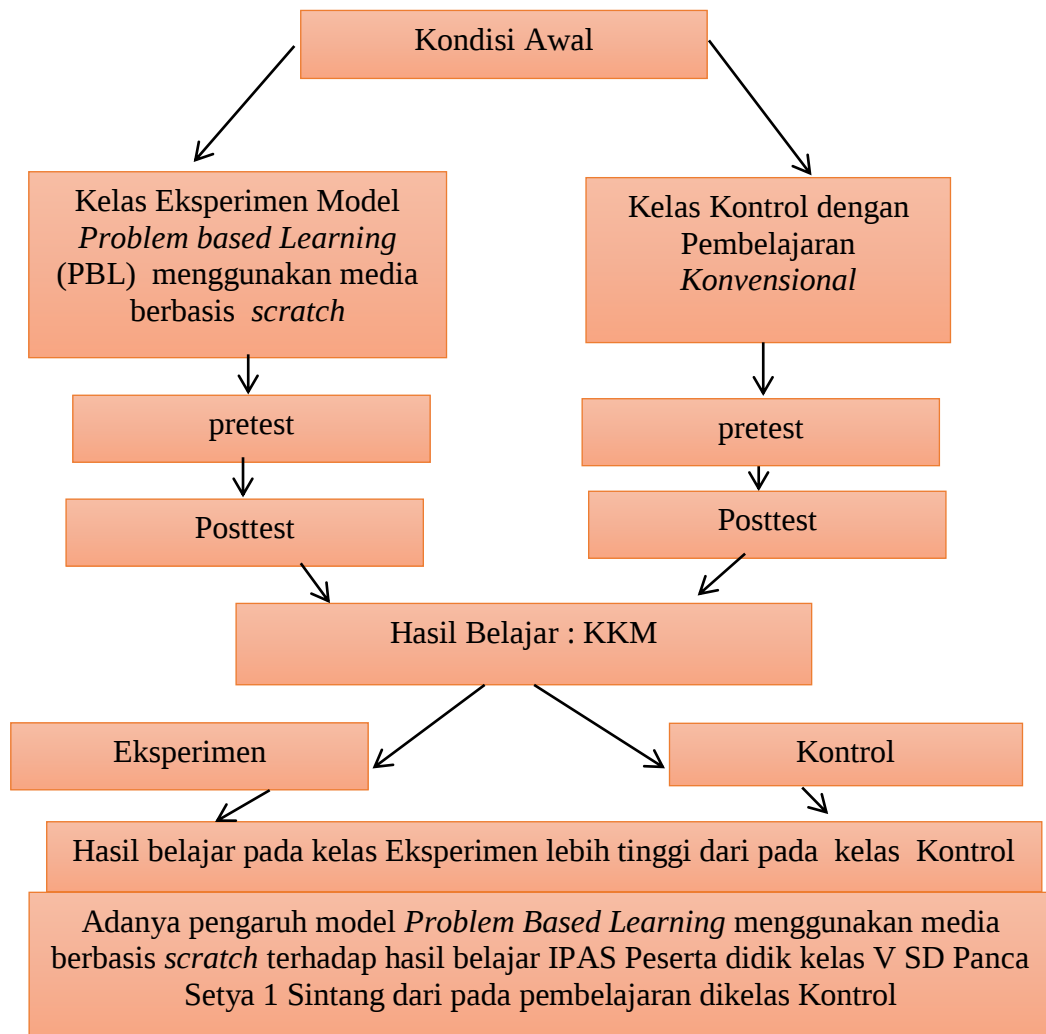
Kerangka berpikir merupakan dasar pemikiran yang disintesis dari fakta, observasi, dan telaah kepustakaan dalam sebuah penelitian sehingga menggambarkan hubungan antar variabel yang dikaji menurut Sugiyono (2023: 58). Kerangka berpikir berfungsi untuk menjelaskan alur logis dari pemikiran peneliti berdasarkan teori, fakta empirik, dan hasil observasi yang relevan dengan masalah yang dikaji, sehingga memberikan gambaran yang jelas mengenai arah hubungan antar variabel penelitian.

Variabel yang dikaji terdiri atas variabel independen yaitu Model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media berbasis *Scratch* dan variabel dependen yaitu Hasil Belajar IPAS peserta didik kelas V. Penelitian ini didasari oleh fakta di lapangan bahwa terdapat peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar Panca Setya 1 Sintang. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan penerapan strategi pembelajaran yang inovatif dan kontekstual untuk meningkatkan pemahaman serta hasil belajar peserta didik.

Model *Problem Based Learning* (PBL) menempatkan permasalahan nyata sebagai titik awal pembelajaran untuk mendorong peserta didik berpikir kritis, aktif dalam penyelidikan, dan bekerja sama dalam kelompok guna menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Menurut Rusman (2023:214), Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam pemecahan masalah kontekstual dengan tujuan mengembangkan keterampilan berpikir, analisis, dan pemahaman konsep. Media

Scratch selanjutnya digunakan sebagai sarana pendukung yang memberikan representasi visual dan interaktif terhadap materi IPAS yang seringkali bersifat abstrak. Menurut Maisarah dan Prasetya (2023:34), penggunaan media berbasis *Scratch* dapat membantu memperkuat pemahaman dan keterlibatan peserta didik melalui visualisasi, animasi, serta interaktivitas yang memfasilitasi belajar aktif dan bermakna.

Kerangka berpikir penelitian ini berangkat dari asumsi bahwa penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung media berbasis *Scratch* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses belajar, sehingga hasil belajar IPAS peserta didik dapat meningkat secara signifikan. Hal ini sejalan dengan temuan hasil penelitian terdahulu bahwa model PBL mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar (Assa, 2024; Sari & Rosidah, 2023), serta penggunaan media *Scratch* meningkatkan pemahaman konsep mata pelajaran dasar (Amalia & Sukasih, 2025). Dengan demikian, alur pemikiran penelitian ini adalah bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media berbasis *Scratch* diyakini mampu meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik. Adanya hubungan positif antara penerapan model pembelajaran dan hasil belajar mendorong peneliti untuk menguji pengaruh kedua variabel tersebut secara empiris dalam konteks pembelajaran IPAS di kelas V SD Panca Setya 1 Sintang.



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang didasarkan pada landasan teori dan kerangka berpikir penelitian (Sugiyono, 2023:109). Mengacu pada kerangka berpikir yang telah dirancang, hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. H_0 : Tidak terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media berbasis *Scratch* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V Sekolah Dasar Panca Setya 1 Sintang.
2. H_a : Terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media berbasis *Scratch* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V Sekolah Dasar Panca Setya 1 Sintang.
3. Hipotesis penelitian tersebut dapat ditulis dalam bentuk statistik sebagai berikut.
 - a. $H_0 : \mu_1 = \mu_2$
 - b. $H_a : \mu_1 > \mu_2$